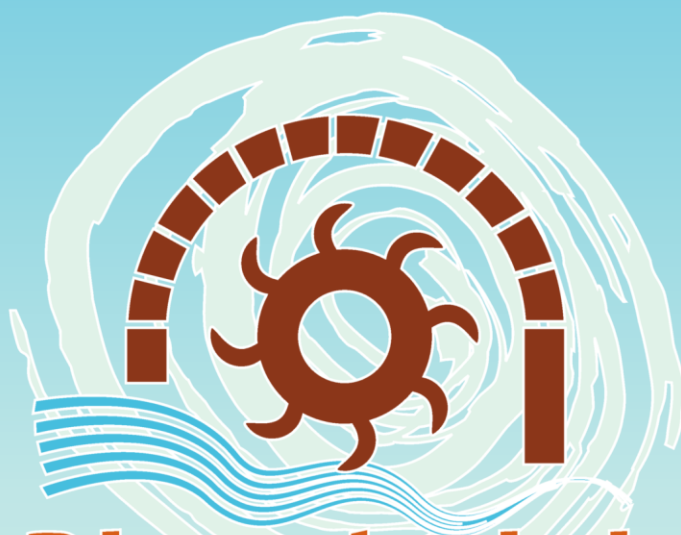




Planeta Isla

Museum

Molino Zaporito

Guía Didáctica
Ciclo INFANTIL

Educación Infantil

Objetivos Generales

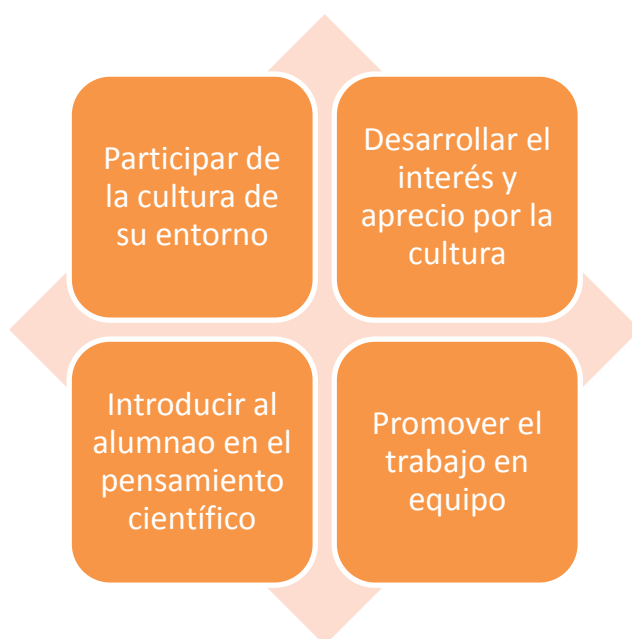
Planeta Isla persigue de manera general una serie de objetivos que luego se especifican de manera concreta en cada una de las etapas y los ciclos educativos para los que realizamos una adaptación pedagógica.

Los objetivos coinciden de manera específica, en este caso, con los Objetivos Generales de la Educación Infantil, en concreto con el siguiente:

Observar y explorar su entorno inmediato, para ir conociendo y buscando interpretaciones de fenómenos y hechos significativos.

Desarrollaremos los siguientes objetivos generales, entre los que podemos destacar:

- Participar y conocer algunas de las manifestaciones culturales de su entorno.
- Desarrollar una actitud de interés y aprecio hacia la cultura andaluza.
- Introducir al alumnado en el pensamiento científico.
- Promover el trabajo en equipo en contraposición al egocentrismo detectado por Piaget en esta etapa.



Metodología

Nuestra metodología atiende de manera específica las necesidades particulares de cada una de las etapas y ciclos educativos. Eso sí, de nuestra propia filosofía como entidad especializada en los servicios educativos, se desprenden una serie de directrices generales que marcan la metodología que aplicamos a toda la actividad.

Metodología según etapa de desarrollo

Basándonos en la **teoría de Piaget sobre el desarrollo psíquico** de las personas desde su nacimiento a la vida adulta enmarcamos la Educación Infantil en la **Etapla preoperacional**. Esta es una etapa de descubrimiento en el pensamiento infantil, que ya no está sujeto acciones externas y comienza a

interiorizarse. Por ello, en esta etapa estimulamos una serie de aspectos tales como:

- Imitación
- Juego simbólico.
- Lógica de las acciones, a través de la experimentación
- Desarrollo de la comprensión narrativa oral.

De manera general trabajamos estos principios basándonos en la siguiente filosofía:

- Garantizar un aprendizaje significativo por parte del alumnado.
- Promover la experimentación como una herramienta básica del aprendizaje.
- Hacer de la dramatización teatral una herramienta útil que nos permita captar la atención del alumnado.



Objetivos

- Realizar un Cuentacuentos con los participantes, donde trabajaremos el concepto temporal (presente, pasado y futuro)
- Explicar qué es un molino y para qué se utiliza.
- Familiarizar a los participantes con los elementos de un museo.



Contenidos

Saporito, el personaje de Planeta isla inspirado en el italiano Domingo Saporito, realizará un cuentacuentos con los más pequeños. En esta narración les contará de qué manera llegó a la Bahía de Cádiz en un barco y como con su amigo marinero Fernando logró moler el trigo que traían de su Italia natal. Juntos descubrirán para qué sirve un molino y cómo flotan los barcos.

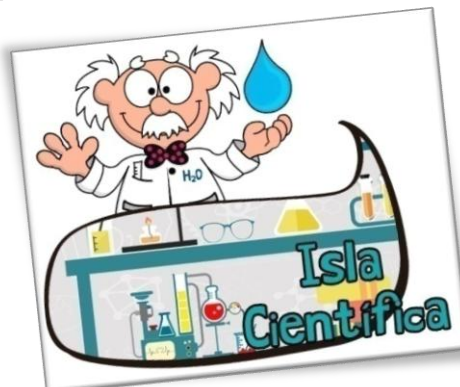
Terminada la narración los participantes comprenderán que el lugar al que se refiere el cuentacuentos es el mismo lugar en el que se encuentran.

A continuación plantearemos un juego en el que los alumnos deberán familiarizarse con los elementos de un museo. En el primero deberán escuchar el contenido de unas audioguías en diferentes idiomas e identificar cual es la que habla en español. De esta manera les hablaremos de los distintos idiomas que hay en el mundo.

Además les contaremos qué es una maqueta y para qué sirve. En concreto les mostraremos una maqueta háptica preparada para personas con ceguera y les instaremos a utilizar el tacto para identificar cada uno de los edificios del molino y su entorno que se representan en la misma.

Objetivos

- Explicar a los participantes qué es un laboratorio y familiarizarle con sus utensilios.
- Despertar el interés por la observación y definir la importancia de ésta en la ciencia.
- Fabricar nuestros propios barcos de plastilina



Contenidos

Nuestros pequeños acudirán por primera vez a un laboratorio científico y les contaremos para qué sirve y qué hace un científico en su trabajo. Juntos descubriremos que una de las cosas más importantes del trabajo de un científico es observar y para ello observaremos el comportamiento de distintos objetos en un fluido como el agua. Para ello sumergiremos diferentes materiales en una pecera observando cómo se comportan, si flotan o se hunde. Trataremos de buscar la respuesta a porque unos objetos flotan y otros se hunden y determinaremos que una de las causas es el peso.

A continuación comprobaremos como un mismo material dependiendo de la forma que adopte puede flotar o hundirse. Cada alumno o alumna construirá su propio barco de plastilina y observaremos si se hunden o flotan en función a su forma o volumen.

Gracias a estos sencillos experimentos determinaremos como la flotabilidad tiene como base dos importantes factores: el peso y el volumen.

Objetivos

- Introducir al alumnado al concepto de desarrollo sostenible.
- Comprender que la Sostenibilidad influye positivamente en las comunidades.
- Que los alumnos aprendan a reciclar residuos como una parte importante de la sostenibilidad.



Contenidos

Un estafalario personaje se presentará como el embajador de Isla Sostenible para lo que pedirá al alumnado su colaboración para intentar describir cómo es este lugar.

Para ello narrará un Cuento en el que veremos cómo Isla Desastre pasó a llamarse Isla Sostenible. Para ello se apoyará en las ilustraciones de nuestros paneles museográficos en los que identificarán elementos de la Bahía de Cádiz (tanto en el presente como en el pasado) que se pueden considerar sostenibles: la carpintería de ribera y los astilleros, el molino de marea y los parques eólicos, los baños de Ureña y el surf, etc.

Veremos que cuidar nuestro entorno es una necesidad que debe ser estimulada desde edades tempranas.

Para finalizar comprobaremos como el reciclaje de residuos es una de las actitudes necesarias para avanzar en la Sostenibilidad. Los participantes deberán diferenciar los diferentes tipos de residuo y qué contenedor les corresponde a través de una divertida dinámica.

Objetivos

- Aprender los nombres de distintos instrumentos que podemos encontrar en un barco y para qué sirven.
- Conocer los cuatro puntos principales de un barco: proa, popa, estribor y babor.
- Potenciar el trabajo en equipo.



Contenidos

El lugar en el que nos encontramos fue hace siglos una carpintería de ribera, es decir, el lugar donde se fabricaban y reparaban embarcaciones. Por ello hemos recreado en este espacio un barco con todos sus elementos que encontraremos dispersos por un naufragio. Juntos deberemos buscar la ubicación para el salvavidas, la vela, los remos, las cañas de pescar u otros elementos.

Aprenderemos las partes esenciales del barco: proa, popa, babor y estribor.

Al terminar el montaje de nuestro barco haremos una divertida ceremonia de botadura de la embarcación con un padrino y una madrina y la tradicional botella. Entre todos escogeremos el nombre de nuestro barco.

Prepara tu visita

Si estás interesado en preparar la visita a Planeta Isla con tus alumnos y alumnas te sugerimos una serie de contenidos que puedes ir trabajando en clase con anterioridad a esta fecha.

- **Los países y sus idiomas.** Explicamos que existen diferentes países y distintos idiomas.
- **Concepto de Museo.** Hablamos de qué es un museo, imaginamos qué hay dentro de ellos. Recreamos un museo en nuestra clase con esculturas y pinturas. Nosotros mismos podemos representar a las estatuas.
- **Las discapacidades.** Recordamos las diferentes discapacidades que existen: ceguera, sordera, motora o psíquica.
- **Percepción y los sentidos.** Recordamos los cinco sentidos y nuestra manera de percibir a través de ellos.
- **Medios de transporte.** Repasamos los diferentes medios de transporte que existen y cuales son más adecuados para cada medio (tierra, mar y aire).
- **Estados de la materia.** Hablamos de los diferentes estados de la materia y cómo estos pueden cambiar (sólido, líquido y gaseoso).
- **Molino.** Coloreamos el dibujo de un molino y simulamos soplar con la fuerza del viento.
- **Isla.** Explicamos el concepto de isla y hacemos un dibujo de ella.

